PlayStation

PAL

Disney·PIXAR

Monstruos, S.A.

Isla de los sustos

Disney Interactive

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

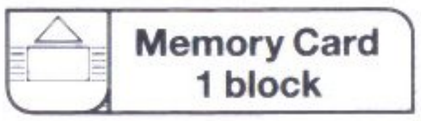
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Disney Interactive. Developed by Sony Computer Entertainment Europe.



SLES-03767

Disney/PIXAR

MONSTRUOS, S.A.

Isla de los sustos

ESPAÑOL

PREPARATIVOS

Conecta la consola según las instrucciones del manual. Introduce el CD de **MONSTRUOS, S.A., ISLA DE LOS SUSTOS, DE DISNEY/PIXAR** y cierra la cubierta del disco. Enciende la consola pulsando el botón POWER (encendido). **No conectes ni desconectes periféricos ni Memory Cards (tarjetas de memoria) después de encender la consola.** Comprueba que tienes suficientes bloques de memoria libres en la Memory Card (tarjeta de memoria) antes de empezar a jugar. Para guardar las configuraciones del juego y resultados o para continuar con una partida anterior, inserta una Memory Card (tarjeta de memoria) en cualesquiera de las ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) antes de empezar a jugar.

NOTA: La información que aparece en este manual era correcta antes de publicarse, pero puede que desde entonces se hayan producido algunos cambios en el juego. Todas las ilustraciones de este manual se han extraído de la versión del juego en inglés, por lo que algunas pueden corresponder a imágenes previas a la finalización del juego y podrían diferir de las que aparecerán en la versión final.

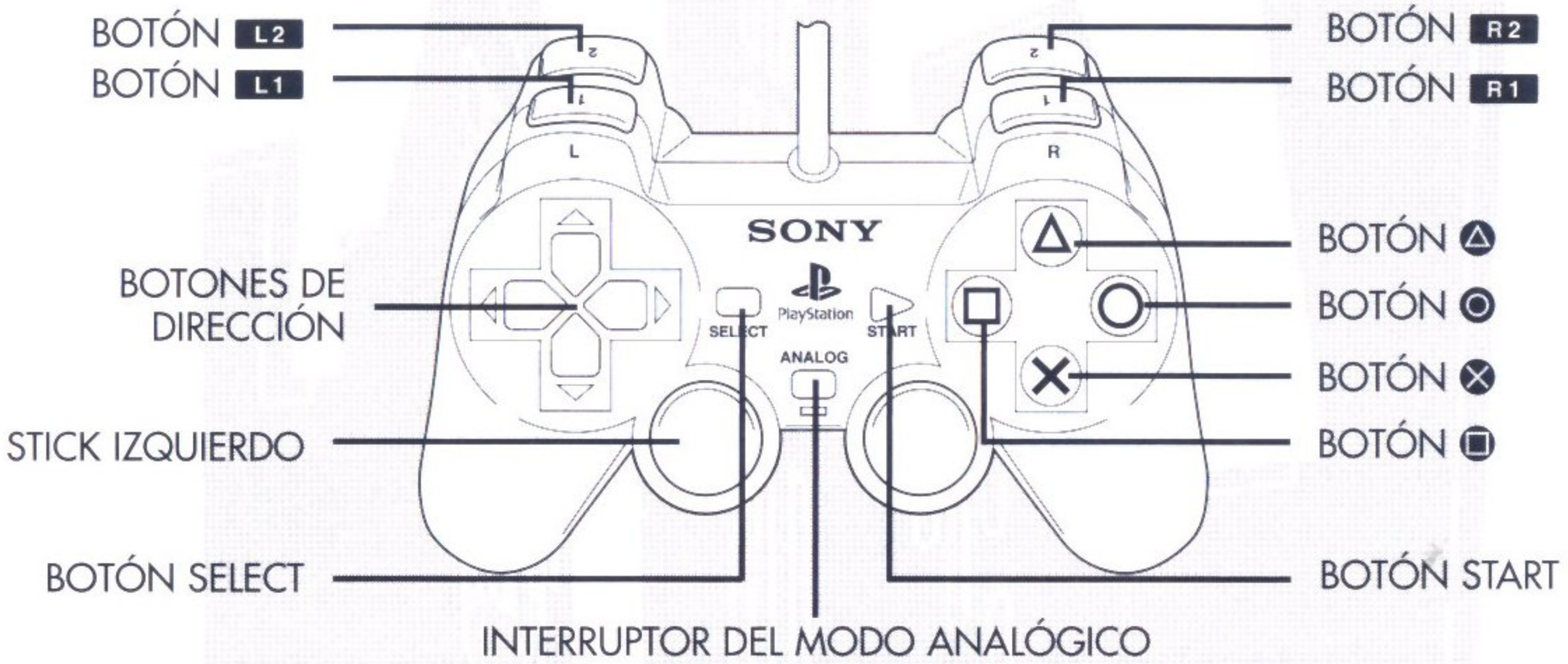
Lección 1: MOVIMIENTOS BÁSICOS

BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTOS

En este manual, ↑, ↓, ←, → etc. se usan para referirse a la dirección tanto de los botones de dirección como del joystick izquierdo.

USO DEL MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®)

Puedes emprender tus sesiones de entrenamiento con ayuda de los botones de dirección o con el joystick izquieroo si usas un mando analógico (DUALSHOCK®). De usar el joystick izquieroo, comprueba que el interruptor de modo ANALOG (analógico) está encendido (el LED se pondrá de color rojo). La función de vibración del mando analógico (DUALSHOCK®) se puede activar o desactivar en el menú de opciones tal y como se describe más adelante.



MENÚ DE CONTROLES

Comienzo del juego	botón START
Avanzar en el texto	botón ← o →
Resaltar opción del menú	botón ↑, ↓, ← o →
Volver a la pantalla anterior	botón △

MANEJAR A SULLEY O MIKE

Saltar	botón ⊗
Doble salto	botón ⊗ dos veces
Atacar	botón ▣
Atacar en movimiento	botones ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. y ▣
Ataque aéreo	primero botón ⊗ y luego ▣
Usar la modalidad de susto	botón ◎ al acercarte a un Nervio
Asustar	pulsa rápidamente el botón ▣, ◎ o △ (según tu criterio)
Fin del susto	botón ⊗
Colgarte	mantén pulsado el botón ⊗ mientras estés en el aire y cerca de un saliente.
Moverte mientras flotas	botones ⬅ o ➡
Subir mientras flotas	botón ⬆
Bajar mientras flotas	botón ⬇
Recoger objeto	botón ▣ una vez que estés cerca del objeto.
Tirar objeto	botón ▣ cuando sostengas un objeto.
Lanzar objeto	botones ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. y ▣
Abrir puertas	botón ◎ cuando te acerques a la puerta (no funciona con toda las puertas).
Hablar	botón ◎ cuando te acerques a un monstruo con el que puedes hablar.

Cambiar la perspectiva	botones L2 o R2.
Mirar de cerca /mirar alrededor	Mantén pulsado el botón L2 y el botón R2 y pulsa ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc.

LECCIÓN 2: EL MENÚ PRINCIPAL

Comenzar tu entrenamiento

1. Pulsa el botón START (inicio) para abrir la puerta de entrada a la Isla de los Sustos.

2. Selecciona NEW GAME (nuevo juego) y pulsa el botón ⊗.

3. Pulsa ⬅ o ➡ para elegir a Sulley o Mike y empezar tu curso de orientación. Para jugar, pulsa el botón ⊗.

CONSEJO DEL MONSTRUOSO DIRECTOR: Puedes elegir entre Sulley y Mike antes de comenzar una nueva sesión de entrenamiento. Intenta siempre seleccionar al monstruo más adecuado.

Cargar una sesión de entrenamiento anterior

Selecciona LOAD GAME (cargar partida) y elige la sesión de entrenamiento que quieras cargar pulsando ⬆ o ⬇. Para confirmar pulsa el botón ⊗ (o el botón △ para cancelar).

Opciones

Pulsa ⬆ o ⬇ para seleccionar una opción y ⬅ o ➡ para cambiar la configuración. (Si quieres cancelar los cambios que has hecho, basta con que pulses el botón △.) Cuando hayas terminado, pulsa el botón ⊗ para aceptar los cambios y volver al menú principal.

Speaker Setup (Configuración de los altavoces)

Selecciona el valor apropiado para tu televisor STEREO (estéreo) o MONO (mono).

Music Volume (Volumen de la música)

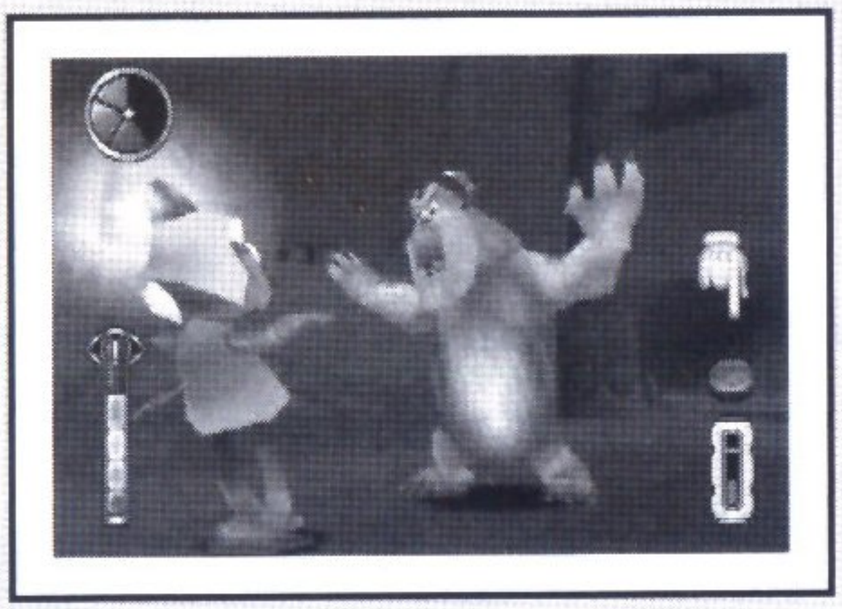
Pulsa ⬅ para bajar el volumen o ➡ para subirlo. Si quieres apagar la música pulsa ⬅ hasta que aparezca OFF (apagado).

Sound F/X Volume> (Volumen de efectos especiales)

Pulsa ⬅ para bajar el volumen de los efectos de sonido y las voces de los personajes o ➡ para subirlo. Podrás apagarlo de nuevo si pulsas ⬅ hasta que aparezca OFF (apagado) en pantalla.

Vibration (Función vibración)

Pulsa ⬅ para activar (ON) o ➡ para desactivar (OFF) la función de vibración del mando analógico (DUALSHOCK®).



LECCIÓN 3: EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

Medidor de salud

El medidor de salud está dividido en cinco partes. Cada vez que sufras un daño perderás un punto de salud.

Medallero

Si pulsas el botón △, podrás ver el número de medallas que has ganado en la zona que estés explorando.

Indicador de intentos

Para ver cuántos intentos te quedan pulsa el botón △. Comenzarás con tres. Para conseguir intentos extra dispones de fichas que deberás encontrar o bien tendrás que hacerte con cien botes de cieno básico. Si agotas tus intentos, tu sesión de entrenamiento acabará.

Asustómetro

El asustómetro te informa de si tienes suficiente cieno básico para asustar a un Nervio de determinado color.

Reservas de cieno

Muestra cuánto cieno básico tienes. Necesitas cieno básico para llenar tu asustómetro, así que procura coger tantos como puedas.

CONSEJO DEL MONSTRUOSO DIRECTOR: Recuerda que debes pulsar el botón △ para ver tu medidor de salud, el medallero y el indicador de intentos extras.

LECCIÓN 4: CURSO DE ORIENTACIÓN

Antes de empezar tus sesiones de entrenamiento en la Isla de los Sustos deberás superar nuestro curso de orientación especial. En él aprenderás:

- movimientos monstruosos, incluidas técnicas de ataque y aplastamiento.
- cómo hacerte con cieno básico y cómo usarlo.
- cómo hacer que un Nervio se muera del susto.

El curso de orientación lo dirige Roz, una antigua empleada de Monstruos, S.A. Haz lo que ella te diga y todo irá a la perfección. Una vez finalizada esta parte de tu formación, el Monstruoso Director dirigirá unas palabras a todos los alumnos. Y entonces será cuando empiece la formación de verdad.

LECCIÓN 5: BIENVENIDO A LA ISLA DE LOS SUSTOS

Las zonas de entrenamiento

La Isla de los Sustos está dividida en tres zonas de entrenamiento: urbano, desierto y ártico. Entrenarás en cada uno de ellos en ese orden. Cuando hayas conseguido el acceso a una zona de entrenamiento, entrarás a través de la puerta en la Isla de los Sustos; para abrirla solo tendrás que pulsar el botón ◉.

Zonas

Cada zona de entrenamiento está compuesta por cuatro regiones. Al atravesar una de las puertas que te conducen a una zona de entrenamiento podrás elegir la región que quieres explorar pulsando ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ y luego el botón ⊗. Si decidieras que quieres volver a la Isla de los Sustos sin entrar a ninguna de las regiones solo tendrás que pulsar el botón △.

Regreso a las zonas

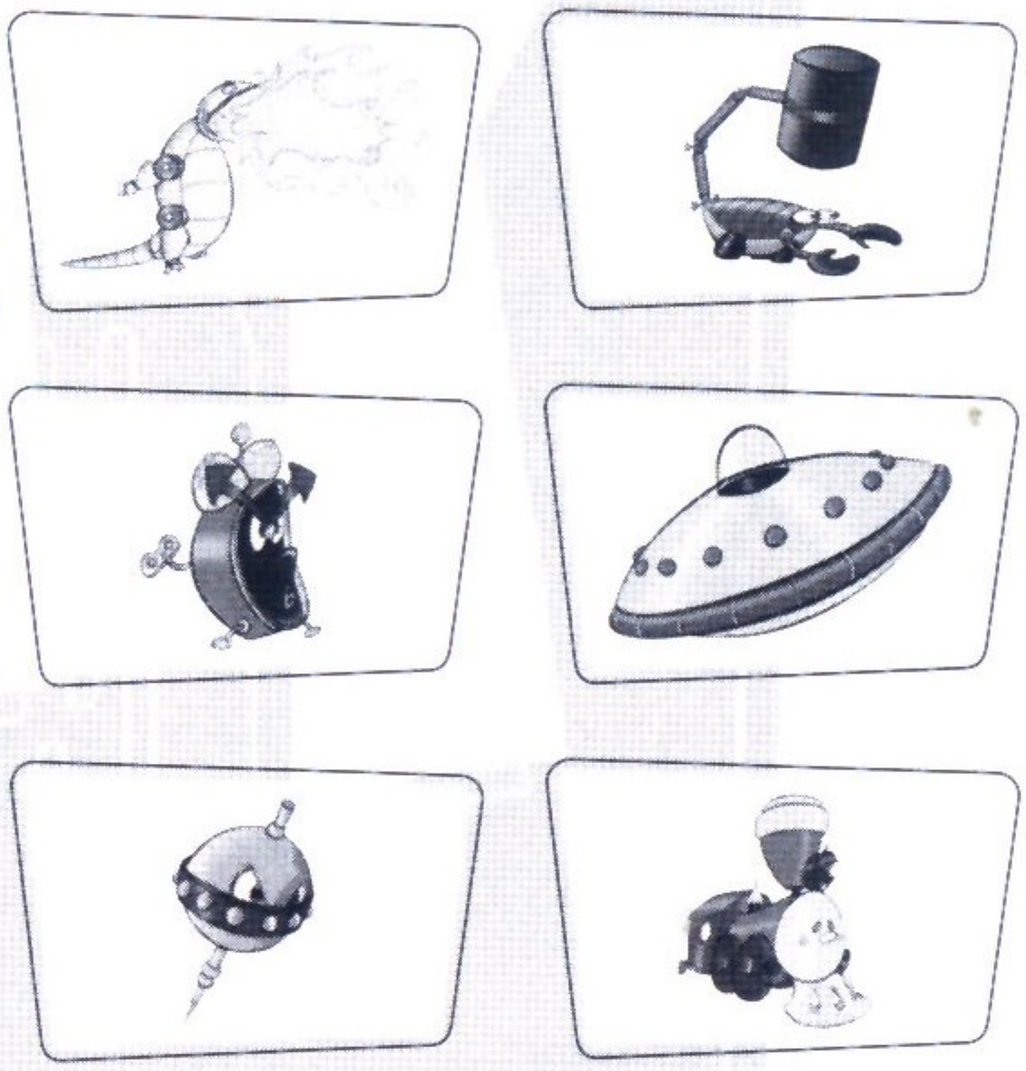
Algunas áreas de una región pueden resultar difíciles de encontrar o incluso de acceso imposible si no cuentas con la ayuda de las "mejoras" de monstruos. Estos dispositivos son piezas únicas que dan a Mike y Sulley poderes especiales con los que explorar áreas ocultas. Cuando obtengas una mejora de monstruos, intenta volver a las regiones en las que ya estuviste y comprueba qué puedes encontrar. (Más adelante tendrás más información sobre mejoras de monstruos.)

Elección de monstruo

Cuando hayas seleccionado la región que quieres explorar, deberás elegir también el monstruo en el que desees convertirte. Pulsa ⬅ o ➡ para escoger a Sulley o a Mike, y a continuación pulsa el botón ⊗ para entrar.

LECCIÓN 6: CUIDADO CON LOS JUGUETES

En Monstruos, S.A., los niños son de pegote pero no los juguetes. Antes de licenciarse, los monstruos deberán aprender a defenderse de los juguetes. Antiguamente apenas resultaban peligrosos, pero ahora son más modernos y tienen medios electrónicos que los hacen poderosos; les encanta atacar a los monstruos y más de una misión de susto se ha visto arruinada por culpa de ellos. Cada vez que un juguete te hiera perderás un punto de salud. Para defenderte podrás aplastar a unos con un ataque principal y a otros con un salto de ataque. Sin embargo, encontrarás otros mucho más peligrosos que solo conseguirás derrotar ingeniándotelas tú mismo.



LECCIÓN 7: EXPLORAR LAS ZONAS DE ENTRENAMIENTO

Peligros

Ándate con ojo durante tus misiones de entrenamiento y busca trampas o artilugios peligrosos. A menudo los encontrarás cerca de algunos objetos que tendrás que recoger. Pero ten cuidado con el agua, porque los monstruos pueden andar por las aguas superficiales, pero caer en aguas profundas puede resultar fatal para ellos. Con cada herida perderás un punto de salud, así que atento.

Puertas e interruptores

Pulsando el botón ◉ podrás abrir algunas puertas. Otras no se abrirán hasta que no hayas realizado una tarea. Para abrir una puerta con un interruptor intenta saltar sobre él. La puerta puede que no se encuentre cerca del interruptor, pero si prestas atención serás capaz de adivinar dónde está.

Escaleras

Para subir una escalera, salta una vez que estés cerca de ella. Te preguntarán si quieres subir, selecciona YES (Sí) y pulsa el botón ⊗.

Búsqueda

Presta atención por si encuentras algún tesoro oculto como bolsas de calorías, bonus de intento extra, bonus monstruosos y cieno básico. Para mirar con detenimiento un área o buscar desde arriba, mantén pulsado los botones L2 y R2 a la vez que pulsas también ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. A veces los Nervios intentarán esconderse. Descúbrelos golpeando cajas u otros objetos en los que puedan estar metidos.

Buzones

Los buzones contienen trucos e información útil que te ayudarán a explorar las zonas de entrenamiento. Para abrirlos, golpéalos pulsando el botón ▣.

LECCIÓN 8: ASUSTAR A LOS NERVIOS

Lo más importante de todo: conseguir suficiente cieno

Asustar a los Nervios es la tarea más importante a la que tendrás que hacer frente en la Isla de los Sustos. Dependiendo de lo difícil que sea asustarlos, los Nervios tendrán un color u otro. Así, encontrarás que los azules son los más fáciles y los rojos los peores. Para asustarlos, tu asustómetro tendrá que estar completamente lleno con cieno básico del color adecuado. Por ejemplo, para asustar a un Nervio verde, la parte verde del surtidor deberá estar llena. Si te acercas a uno y la luz que tienen en la cabeza empieza a destellar eso significa que tienes suficiente cieno del color adecuado para asustarlo. Si no, se reirá de ti como lo haría un niño de verdad. No te deprimas por esto. Solo ve a buscar más cieno y vuelve a intentarlo. Ese Nervio no se reirá más: ya se sabe, el que ríe último...

Activación de la modalidad de susto

Acércate al Nervio con la luz destelleante y pulsa el botón ◉ para activar la modalidad susto. Sobre el contenedor de susto aparecerá un icono, golpea de inmediato el mismo botón de antes en tu mando. Para terminar de asustar deberás pulsar botones diferentes, asegúrate de que pulsas tan rápido como puedas los que corresponden a cada icono.

Vigila el contenedor de sustos

El contenedor de sustos se va llenando a medida que el Nervio se va asustando más y más. Si empezara a vaciarse es que no pulsas el botón lo suficientemente rápido o no estás pulsando el adecuado. Cuando escuches una sirena y la luz sobre la cabeza del Nervio empiece a emitir destellos amarillos, el contenedor de susto estará casi lleno. Pulsa inmediatamente el botón ⊗ para dar el susto definitivo.

LECCIÓN 9: MOVIMIENTOS

Movimientos de Sulley

Zarpazo y cola demoledora

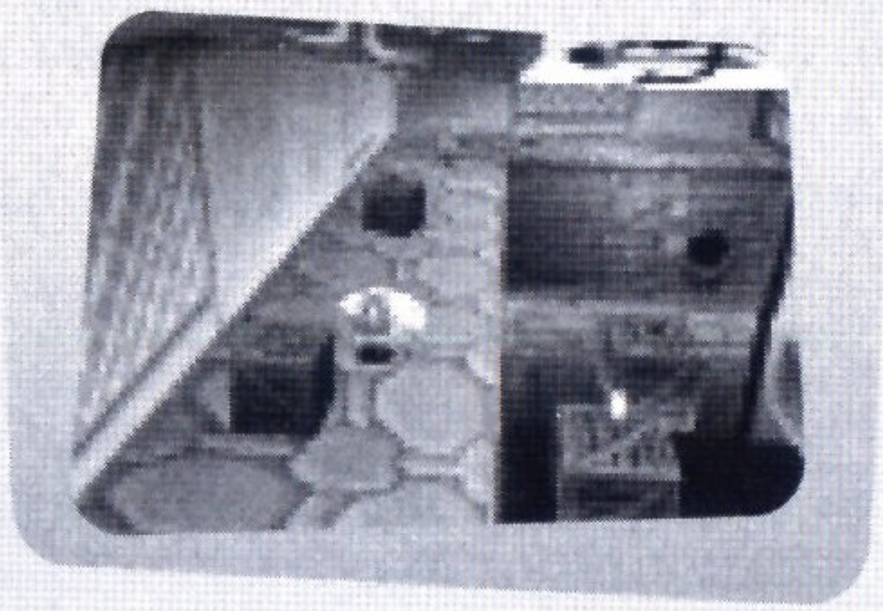
Si pulsas el botón ■, Sulley propinará un fuerte golpe con su peluda zarpa derecha. Para que Sulley efectúe su ataque principal, la cola demoledora, pulsa el botón ■ a la vez que ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. Este ataque resulta muy útil para destruir juguetes y cajas abiertas.

Golpe peludo de efecto desde el aire

Pulsa los botones ⊗ y ■ para propinar un barrigazo, táctica perfecta para aplastar cajas metálicas y juguetes.

Salto mortal

Pulsa el botón ⊗ dos veces para dar un salto mortal. Si lo que quieres es un salto más potente todavía, mantén el botón ⊗ pulsado la segunda vez, Sulley se transformará en una bola y rodará volando.



Movimientos de Mike

Ataque tornado

Pulsa ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ y el botón ■ para efectuar este ataque. Mike se enrollará transformándose en una bola que dará vueltas por todo el suelo destruyendo todos los juguetes y cajas de madera que encuentre a su paso.

El potente ataque aéreo ocular

Pulsa el botón ⊗ seguido del ■ para lanzar este ataque aéreo. Es útil para vérselas con los juguetes y cajas y para llegar a áreas altas.

Salto doble y flotar en el aire

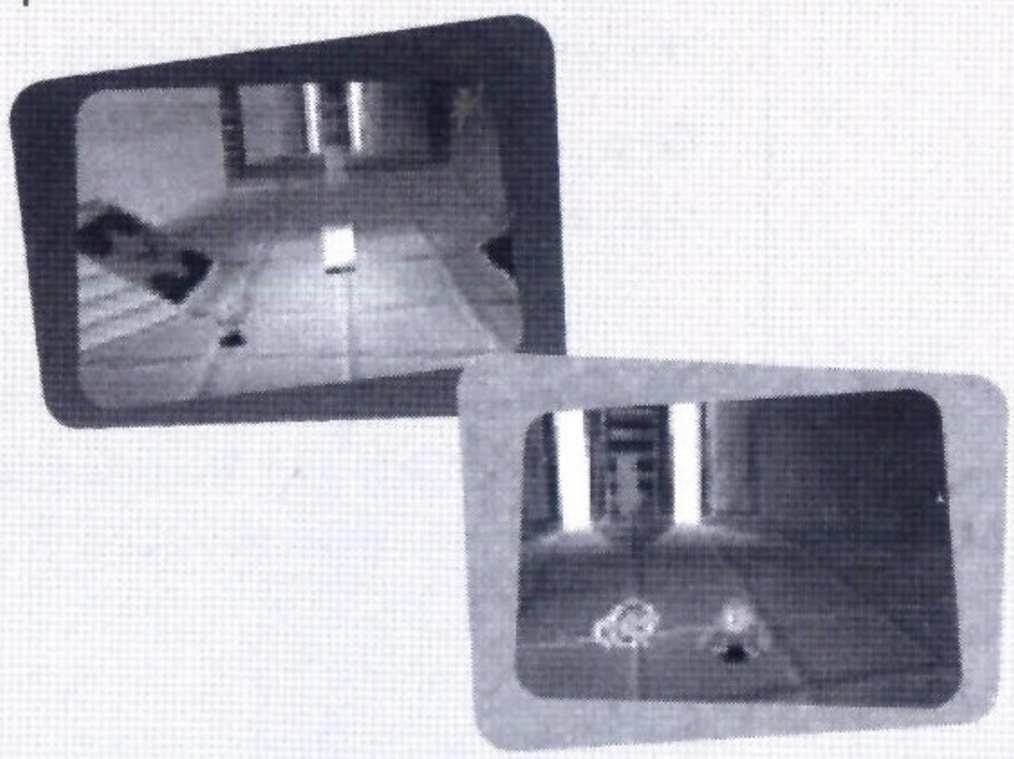
Para dar un salto doble, pulsa dos veces el botón ⊗. Mantén el botón pulsado la segunda vez y Mike moverá sus patas repetidamente de modo que podrá flotar en el aire por unos instantes.

Saltar y colgarse

Tanto Mike como Sulley pueden saltar para alcanzar los salientes y colgarse en ellos. Pulsa el botón ⊗ dos veces y mantenlo pulsado la segunda vez para que se agarren al saliente y puedan colgarse. Podrás entonces moverlos con ← o →. Para impulsarlos y subir al saliente pulsa ↑. Para que se suelten, pulsa ↓.

LECCIÓN 10: SUMINISTROS PARA MONSTRUOS

CONSEJO DEL MONSTRUOSO DIRECTOR: Hay un número de objetos importantes con los que tendrás que hacerte para completar tu entrenamiento. Ten tus ojos (o tu ojo) bien abiertos para encontrarlos.

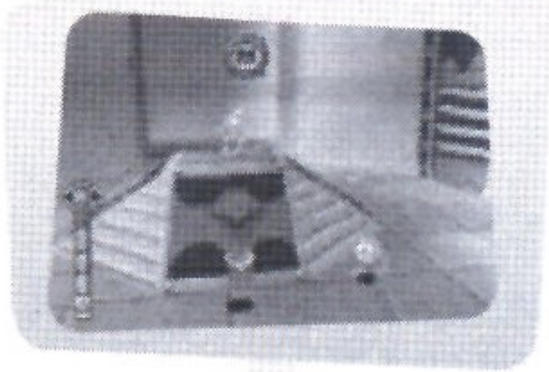


Bolsa de calorías

Mascando una conseguirás recuperar un punto de salud.

Ficha de intento extra

Con cada una de ellas conseguirás un intento más en caso de que agotes tus puntos de salud.



Cieno básico

Para poder asustar necesitarás hacerte con todo el cieno básico que puedas. Hay dos colores diferentes con los que llenar tu Asustómetro. El verde lo llena poco a poco y el rojo más rápidamente.

LECCIÓN 11: GANAR MEDALLAS Y MEJORAS DE MONSTRUOS

Medallas

Las medallas son preciados tesoros para nuestros alumnos. Para superar tu entrenamiento en una zona, deberás ganar una medalla de bronce, plata u oro. Dependiendo de los logros se te condecorará con una medalla u otra.

Bronce

Has asustado un total de cinco Nervios.

Plata

Has conseguido las diez fichas de monstruo de la zona.

Oro

Has asustado a los ocho Nervios.

Mejoras de monstruos

Si consigues todas las medallas de bronce en una zona de entrenamiento, serás recompensado con una mejora de monstruo. Con ellos podrás alcanzar escondites o lugares de difícil acceso.

Cajas-trampolín

Podrás conseguir un tesoro en las alturas impulsándote hacia arriba. Basta con pulsar el botón ⊗ o saltar una y otra vez.

Flechas de alta velocidad

Sube de un salto en las flechas de alta velocidad y volarás sobre las dunas en la zona de entrenamiento desértica. Son marcas destelleantes que irán monstruosamente deprisa y te proporcionarán acceso a nuevas áreas y acertijos. Para usarlas solo tendrás que subirte a ellas.

Lanzadores

Pulsa el botón ⊗ para subir de un salto en los lanzadores. Te transportarán por atajos que te descubrirán áreas u objetos ocultos.

Para ser el mejor, deberás conseguir las medallas de bronce, plata y oro de cada uno de los niveles en el campo de entrenamiento. Solo consiguiendo todas las mejoras de monstruos, lograrás este objetivo.

LECCIÓN 12: RETAR A RANDALL

Randall es entrenador profesional en la Academia de Monstruos. Consigue suficientes medallas de bronce y podrás competir contra él en la carrera de monstruos, donde tendrás que acelerar para recoger fichas.

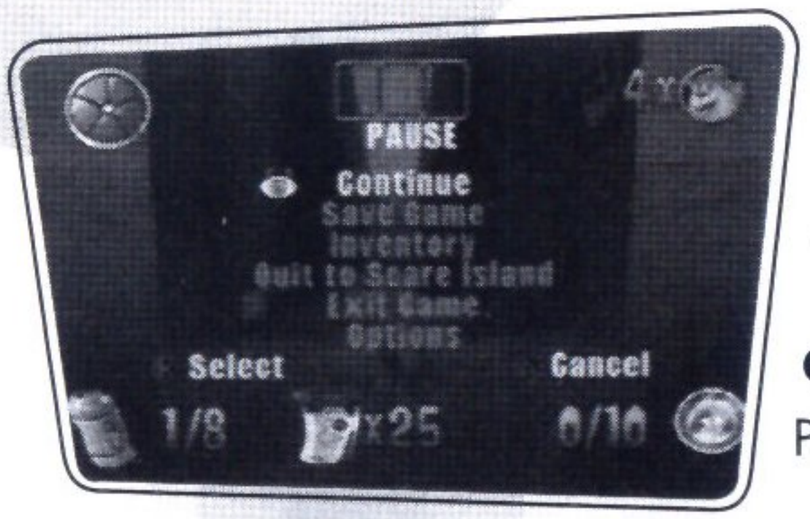
Una vez que tengas las medallas necesarias, podrás retar a Randall. No tendrás por qué hacerlo de inmediato, puedes hacerlo cuando empieces a recorrer toda la Isla.

Para desafiar a Randall, acércate a él y pulsa el botón ◉ para hablar. Aparecerán tres opciones de carrera, selecciona una y pulsa el botón ⊗ para aceptar.

Derrotar a Randall es bastante difícil. Si te gana, selecciona RETRY (volver a intentar) para tener otra oportunidad. Si prefieres dejarlo por el momento e intentarlo de nuevo más tarde, selecciona QUIT TO SCARE ISLAND (Ir a la Isla de los Sustos). Randall va de acá para allá por toda la Isla de los Sustos esperando a que los alumnos le desafíen.

CONSEJO DEL MONSTRUOSO DIRECTOR: Si quieres llegar a ser uno de nuestros alumnos más aventajados y licenciarte con honores, tendrás que hacerte con todas las medallas de bronce, plata y oro de cada región en las zonas de entrenamiento. Las mejoras de monstruos te ayudarán a conseguir tu objetivo.

LECCIÓN 13: HORA DEL RECREO



Si estás en una zona de entrenamiento y quieres tomarte un respiro, pulsa el botón ▶ START. Así, podrás comprobar cómo va tu entrenamiento y contarás con las siguientes opciones:

Continue (Continuar)

Para volver a tu entrenamiento.

Save Game (Guardar partida)

Para salvar tus progresos en ese entrenamiento en particular. Consulta la LECCIÓN 14: GUARDAR TUS PROGRESOS y encontrarás información más detallada.

Inventory (Inventario)

Pulsa ⬆ o ⬇ para ver el número de medallas, botes de cieno y fichas de monstruo que hayas ganado en cada zona. Mediante esta opción también podrás comprobar cómo se encuentra tu asustómetro. Cuando estés listo, pulsa el botón △.

Quit to Scare Island (Ir a la Isla de los Sustos

Esta opción te permitirá volver a la Isla de los Sustos. Deberás seleccionar YES (Sí) para confirmar que efectivamente quieres volver.

Exit Game (Salir)

Con esta opción volverás al menú principal. Una vez más deberás seleccionar YES (Sí) para confirmarlo.

Options (Opciones)

Esta opción te llevará al menú de opciones que explicamos con anterioridad en este manual.

CONSEJO DEL MONSTRUOSO DIRECTOR: Podrás también acceder al menú de pausa pulsando el botón START mientras te encuentras en la Isla de los Sustos.

LECCIÓN 14: GUARDAR TUS PROGRESOS

Podrás guardar tus progresos siempre que quieras si presionas el botón START y seleccionas SAVE GAME (guardar partida) en el menú de opciones. Si tu Memory Card (tarjeta de memoria) está en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1, automáticamente se seleccionará la opción salvar partida, de lo contrario elige la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la que tu tarjeta está insertada pulsando ⬆ o ⬇. Pulsa el botón ⊗ para confirmarlo. Pulsa ⬆ o ⬇ ahora para seleccionar el archivo donde quieres guardar tus progresos. Si eliges un archivo en el que ya hay una partida guardada, tendrás que seleccionar YES (Sí) para confirmar que quieres sobrescribir en él.

PROFESORADO DE LA ACADEMIA DE MONSTRUOS

Randall: Velocista

Randall es un veterano del Equipo del Miedo y uno de los mejores maestros del susto para niños en Monstruos, S.A. Competidor y a menudo gruñón, cree que los chicos buenos acaban los últimos. Usará todas las despiadadas tácticas que se le ocurran para desmoralizarte y ganarte.

Roz: Entrenadora en el curso de orientación

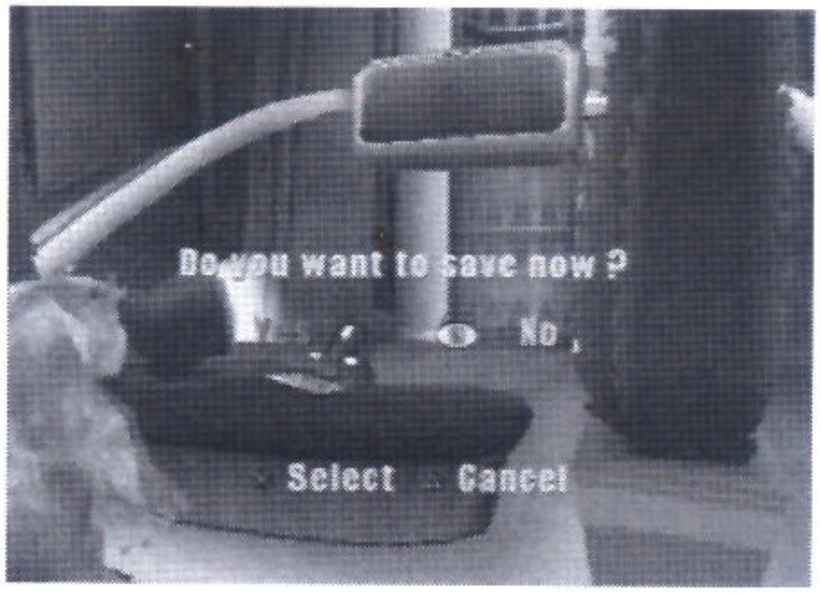
Roz te guiará a lo largo de tu curso de orientación enseñándote las tácticas de susto básicas. No esperes que se muestre terroríficamente entusiasta: después de haber entrenado a millones de monstruos ya casi nada puede sorprenderla.

Henry J. Waternoose: el Monstruoso Director

Waternoose es el jefazo de Monstruos, S.A., y el Monstruoso Director de la Academia de Monstruos. Te dará consejos durante el entrenamiento y te dirá qué es lo que se espera de ti como alumno de la Academia.

LA RECEPCIÓN DE LA ACADEMIA DE MONSTRUOS Y LAS ZONAS DE ENTRENAMIENTO

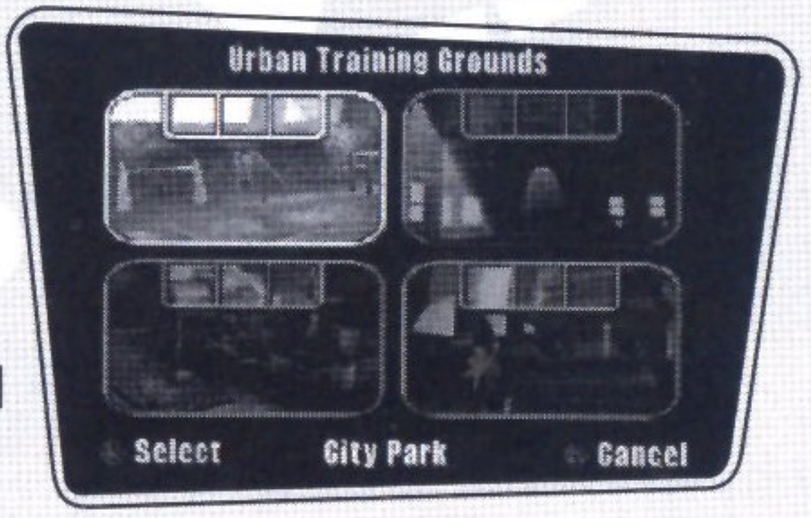
La recepción



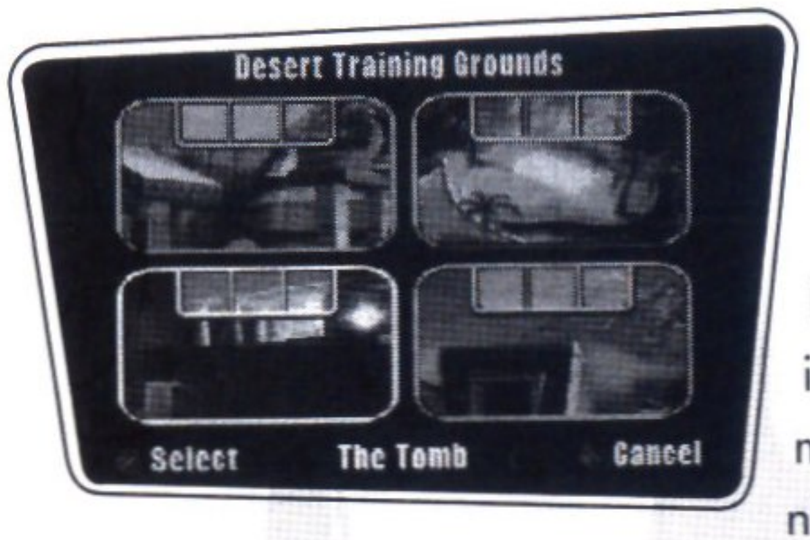
Date una vuelta por la recepción y habla con Flint, la recepcionista, si deseas guardar tu partida. Te preguntará si quieres guardar ahora: selecciona entonces YES (Sí) y a continuación procede como de costumbre para guardar la partida (consulta la LECCIÓN 14: GUARDAR TUS PROGRESOS).

También podrás ver algunas imágenes con tus mejores ataques. Para ello dirígete al Movie Viewer (Visor de Películas) y pulsa el botón ◉ para entrar. Selecciona la película que quieras ver pulsando ⬅ o ➡, y a continuación pulsa ⊗ para confirmar.

Zona de entrenamiento urbano

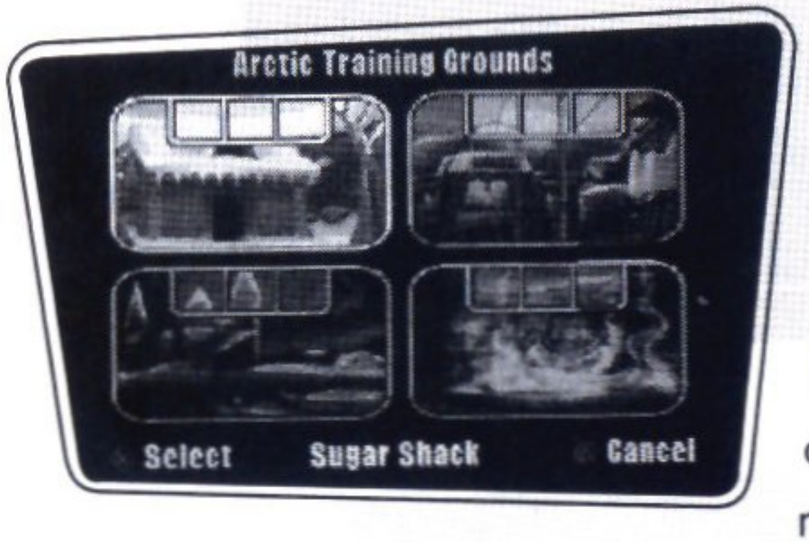


Esta zona de entrenamiento está diseñada para que desarrolles tus tácticas de miedo en la gran ciudad. Tendrás que combatir robots, coches teledirigidos y falsas ratas de muelle. Ten cuidado con las aguas profundas, el martilleo de pistones y las abrasivas antorchas. Localiza a los Nervios en el mercado, el centro de la ciudad, el parque y los muelles.



Zona de entrenamiento desértica

Prepárate para profanar tumbas cuando entres en ruinosas criptas para lanzarte a la difícil búsqueda de Nervios. Escorpiones, cobras venenosas y lagartos con púas te darán la más pérfida de sus bienvenidas, encontrarás plataformas inclinadas y los acertijos de las pirámides te dejarán monstruosamente perplejo. Anda como los egipcios por los niveles de las esfinges, oasis, tumbas y pirámides.



Zona de entrenamiento ártico

Aquí es donde las cosas empiezan a ponerse mal porque en estas zonas de entrenamiento los Nervios pueden defenderse y responder a tu ataque. Hacen muñecos de nieve que se mueven con sigilo y que intentarán detenerte lanzándote bolas de nieve. Además, las hambrientas pirañas del lago helado se mueren por saborear un delicioso monstruo. Ojo con los fastidiosos pingüinos y los peligrosos carámbanos. En la expedición por el ártico recorrerás la choza de azúcar, el telesquí, el iceberg y las cavernas de fuentes termales.

FICHA TÉCNICA

DISNEY INTERACTIVE

Productor	Peter Wyse
Productor asociado	Patrick Larkin
Dibujante	Ken Christiansen
Productor jefe	Fritz Bronner
Responsable principal de localización	Phillippe Juton
Supervisor internacional de producción	David Gordon
Jefe de equipo de control de calidad	David Arnspiger
Supervisor, control de calidad	Doug Jacobs
Jefe de proyecto	Genevieve Roestel
Responsable de las pruebas	Sean Aguirre
Equipo de control de calidad	Luke Jozwiak, Peter Filice, Michael O'Brien, Steve Lewis, Eitan Levine
Equipo de control de calidad técnica	Scott Torroll (Supervisor, equipo de control de calidad técnica), Emil Haghnazarian
Equipo principal de control de calidad de operaciones	Suzan Carne, Susan Flores
Actores de doblaje para los personajes Disney:	Douglas Carrigan, Ned Lott, Beth Glenday, Susan Ryan, Rita Kedineoglu, Randy Coppinger

Actores de doblaje:	José Fernández Mediavilla, Joan Pera, Pedro Molina, Miguel Ángel Jenner, Carmen Contreras, Mª Eugenia Rey Ger
Imágenes de vídeo de:	Forward Never Straight Productions
Nuestro agradecimiento a:	Dan Winters, Tamira Webster, Luigi Priore, Scott Cuthbertson, Don Polite, Catherine Duperron, Térence Mosca-Toba y Carole Degoulet

PIXAR ANIMATIONS STUDIOS

Pete Docter, Darla Anderson, John Lasseter, Bob Peterson, Albert Lozano, Leeann Alameda, Michele Spane, Heather Field © 2002 Disney/Pixar

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Productor	Simon Roberts
Encargado de producto	Mark Hardy
Relaciones públicas	Julie Skinner
Coordinadora del lanzamiento	Flora Collingwood
Diseñador	Steve O'Neill
Publicista	Ellie Gibson
Encargado del control de calidad	Geoff Rens

Encargados de presentación del control de calidad	Dave Bennett, Mark Pittam
Aprobación del manual	Stephen Griffiths, Clare Crawley
Encargada de la planificación y la localización	Vanessa Wood
Responsables de las pruebas	Simon Darracott, Andy Sim, Colin Maddock, James Warburton
Encargado del control de calidad interno	Dave Parkinson
Supervisor del control de calidad interno	Jim McCabe
Jefe de equipo / Jefe responsable de las pruebas	Phil Green
Responsables de las pruebas	Carl Seddon, Ian McEvoy, Ian Cunliffe, Darren Perkins, Michael Kennedy, Vincent Tse, Matthew Nuttall, Terri Harrison
Auditores TRC	Paul French, John Hale

A2M

Desarrollado por	Artificial Mind and Movement
Productor	Martin Rhéaume
Diseñador jefe del juego	David Gracia
Dirección artística	Avi Winkler
Productor ejecutivo	Rémi Racine
Jefe de producción	Denis Lacasse
Jefe creativo	Claude Pelletier
Diseñadores de los niveles	Élie Charest, Philippe Poulin
Ilustradores	Adam Duff, Jean-Philippe Dion, Jonathan Gingras
Guión y textos	David Gracia, Avi Winkler
Jefe tecnológico	Martin Walker
Jefes de programación	Stéphane Leblanc, Martin Ross, Saray Pech

Programadores	Patrick Bureau, Samir Manar, Michel Vachon
Jefe de programación de herramientas	Rodrigue Cloutier
Programadores de herramientas	Simon Chouinard, Marie-Jeanne Lévesque
Jefe de programación para los niveles	François Abram
Jefe de proyecto para la programación de niveles	Dominic Fleury
Programadores de niveles	François C. Asselin, Maxime Carrier, Julien Gagnon, Saray Pech, Martin Poitras, Philippe Turcotte, Carl Vachon
Jefe de diseño gráfico	Marcel Achard
Jefe de proyecto de modelación	Stéphane Joncas
Modeladores	Philippe Desrosiers, Jean-François Morier
Modeladores extra	Marie-Hélène Ross, Jean-Phillipe Simard
Jefe de proyecto de animación	Stéphane Duchesne
Animadores	Daniel Desbiens, Marc Garant, Patrick Saucerotte
Diseñador gráficos 2d /Jefe de proyecto de iluminación	Jonathan Jacques
Jefe de diseño gráfico 2d/Iluminación	Martin Dubeau
Diseñador gráfico 2d /Iluminación	Jean-Philippe Rajotte, Pascal Sauvineau, Florin Stoenescu
Jefe de proyecto de efectos de sonido	Yves Gendron
Efectos de sonido	Mathieu Jeanson, Jean-Frédéric Vachon
Jefe de responsable de pruebas	Cédric Michea
Responsables de pruebas	Pierre-Luc Foisy, Bradley Bourne

Música

"Música compuesta e interpretada por T. SOHET and P. ROGER para ARROGANT MUSIC" "Música grabada y mezclada en ARROGANT RECORDING STUDIOS (Brussels-Belgium) por T. SOHET, P. ROGER y N. CHERUY."

A2M quisiera dar las gracias a

Eric Bégin, Vanessa Brown, Stéphane Carron, Lyne Gauthier, Stéphanie Langlois, Alain Moreau, Maria Radice, Martin Saindon

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Nuestro Servicio de atención al cliente está siempre dispuesto a ayudarte con cualquier duda que tengas en la instalación o en el uso del nuevo software.

ATARI DISTRIBUCIÓN, S.A.
Cañada Real de las Merinas, 3, Ed. 4, 5ª planta
Centro de Negocios Eisenhower
28042 Madrid

SERVICIO TÉCNICO:
Tlf: 91 747 03 15
Fax: 91 329 21 00
Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 14:00
y de 15:00 a 18:00
email: stecnico@atari.com

Customer Service Numbers

• Australia 1300 365 911
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Österreich 0820 500 535
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Belgique/België/Belgien 011 516 406
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Danmark 33 26 68 00
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• Suomi 0600–411911
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• France 0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Deutschland 01805 766 977
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Ελλάδα 00321 0678 2000
Εθνική Χρέωση. Παρακαλίστ να τηλφωνίτ σ αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πλατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προιόντων PlayStation.

• Ireland 0818 365065
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Israel 09 971170
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Italia 848 82 83 84
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• Malta 21 344700
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Nederland 0495 574 817
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• New Zealand 09 415 2447
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Norge 820 75 050
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• Portugal 707 23 23 10
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• España 902 102 102
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• Sverige 08 587 822 40
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• Suisse/Schweiz/Svizzera 0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• UK 08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

SCES-03767

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2002 Disney/Pixar. All Rights Reserved. Published by Disney Interactive.

8427897000753